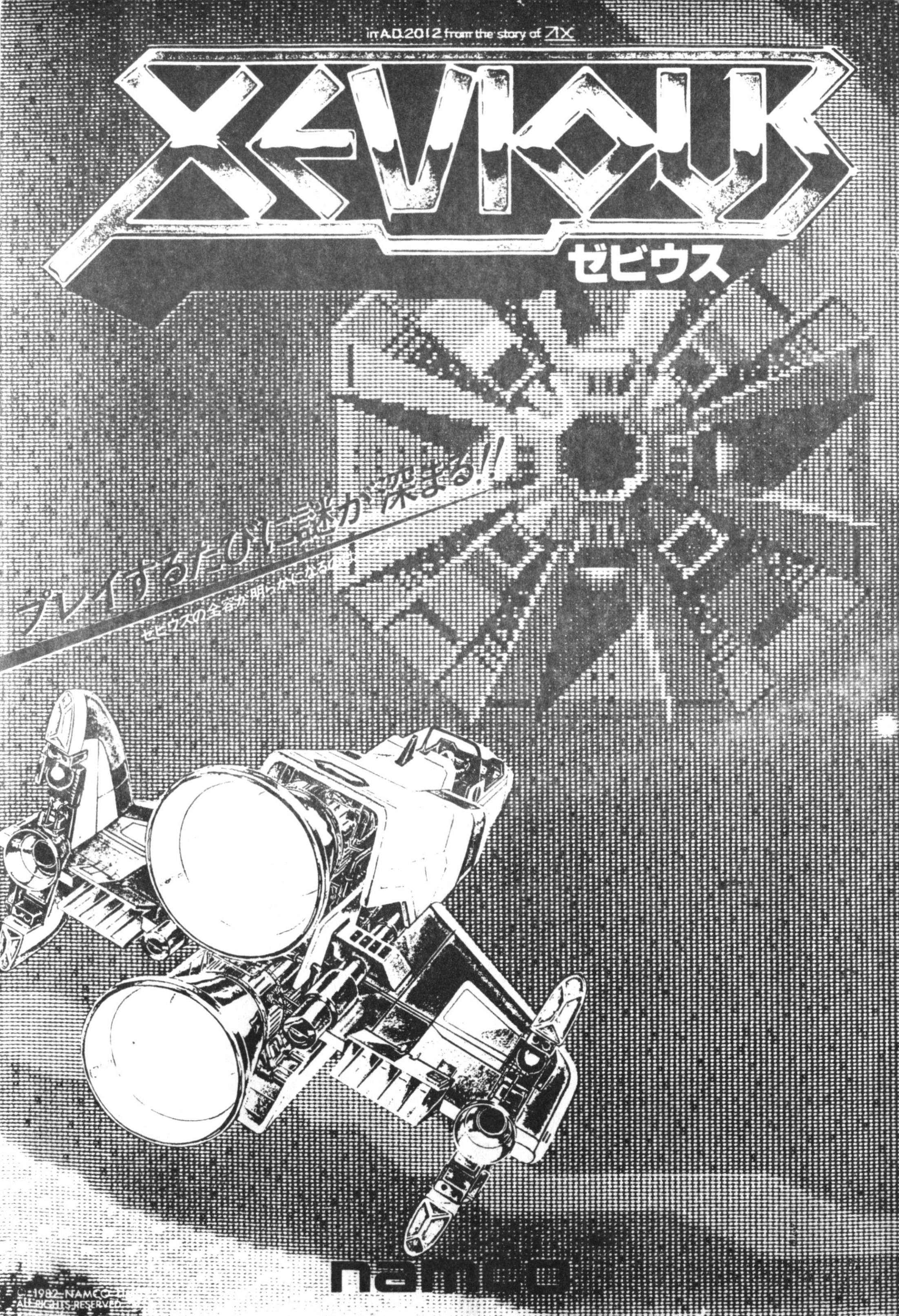

in A.D.2012 from the story of
XEVIOUS
ゼビウス
プレイするたびに謎が深まる!!
ゼビウスの全容が明らかになる
namco
© 1982 NAMCO
ALL RIGHTS RESERVED

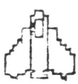
XEVIOUS

1000万点への解法

この本はnamco社XEVIOUSの謎を明かし
10000000点を樹立する為のマニュアルである

PLAYING RULES OF XEVIOUS.

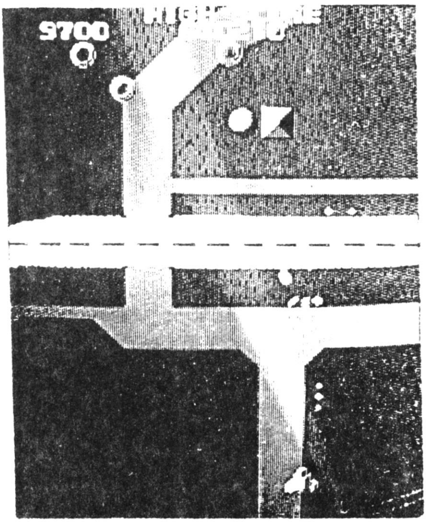
- 8方向レバーでソルバルウを操作し、地上、海上、空中の敵を破壊するゲーム。
- ソルバルウは地上用攻撃兵器"ブラスター"と空中用攻撃兵器"ザッパー"があり、ブラスターは1度に1発、ザッパーは3連射が可能。
- ソルバルウの前方にはブラスター用の照準が表示されており、破壊可能物体に照準が合うと赤く点滅する。又、ブラスターを発射すると地上に固定された照準が残り、ブラスターはそこに落下する。
- 敵の攻撃パターンはその形態によって変化する。
- ゲームスタート直後 地上は森になっており、次に森が現われるまでが1エリア。以後エリアの境目に森が現れる。エリア70%を越えるとやられても次のエリアへ進む。
- エリアが進むと、敵浮遊要塞アンドアジェネシスが出現する。
ジェネシスは中心部コアにブラスターを命中させると機能を停止する。
又、4つの砲台アルゴもブラスターで破壊できる。
ジェネシスのポイントは、4000+破壊した砲台数×200である。
- スコアーが20000点と60000点に達すると、ソルバルウが1機追加される。そして、さらに60000点ごとに1機追加。
- ソルバルウが全滅するとゲームオーバー。
- スコアーがベスト5にはいっていれば、ネーム登録できる。

	シオナイト	破壊不能	「シオ」とはセビウス語で「2」の意。ナイトと呼ばれる2つの飛行物の合体型。セビウスの技術で作られた外宇宙船でセビウス星の反乱分子が搭乗している。彼らと共に地球にソル・バルウの技術が伝えられた。
	バキュラ	0	エネルギーの集中度を高めた新素材。建材であるが自らのエネルギーで飛行する。ザッパーを256発あてることによりのみ破壊することができる。
	アンドア ジェネシス	コア 4000 アルゴ 1000	敵の本体ともいうべきブラグザを核に持った浮遊要塞。4個のアルゴを持ち、激しく攻撃してくる。核をブラスターで破壊すると完全に機能を停止する。しかしブラグザはエネルギー体となって脱出する。
	ブラグザ	破壊不能	敵の本体がエネルギー化したもの。
	ソルバルウ		イヴによってゼビウスからもたらされた科学力により地球で建造された対空中物攻撃用ザッパー，対地上物攻撃用ブラスター(共にフルオート発射可能)を装備したスーパー機能の攻爆撃機。得点が20000点と60000に達すると1機ずつ追加。60000点ごとにさらに1機ずつふえる。
	バーラ	100	エネルギーを蓄えるピラミッド。
	スペシャル	1000 + ADD SHIP or 10000	最重要キャラクター。4本あるSPECIAL FLAG-ZONEをブラスターで爆撃することにより出現する。出すだけで1000点。さらにその上を通過するとソルバルウ1機追加，もしくは10000点のボーナス。(調節可)
		10	コピー対策用メッセージ

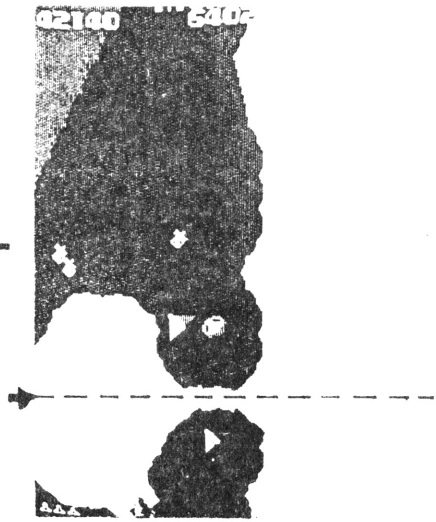
SPECIAL FLAG-ZONE スペシャルフラッグゾーン

SPECIAL FLAG-ZONEに一列ブラスターを射ちこむとSPECIAL FLAGが1本出現する。FLAGはゲーム毎にZONE中を移動する。

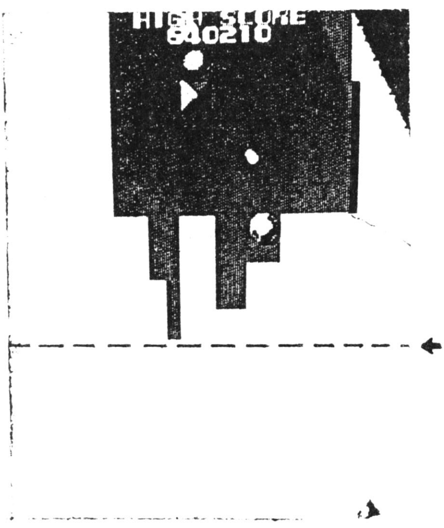
① AREA-1 2番目の川の中



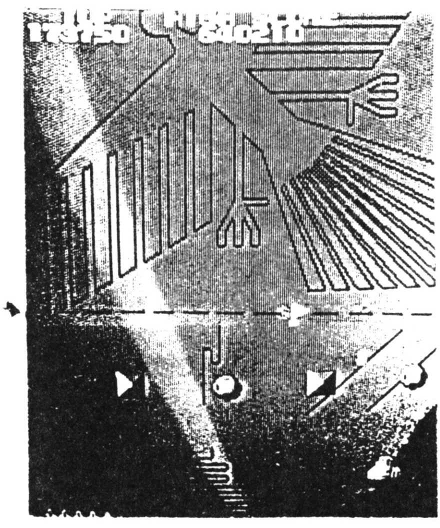
② AREA-3 水路を通る列



③ AREA-5 埠頭の先端.



④ AREA-7 ナスカの鳥の下一列

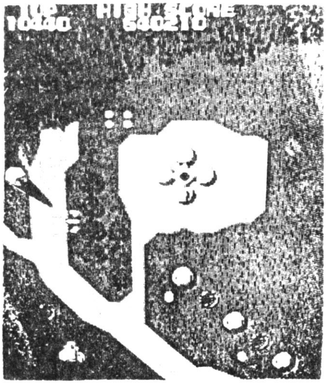


XEVIOUS AREA別
INFORMATION

AREA-01

このインフォメーションは.エリア別マップと対比して御覧下さい.

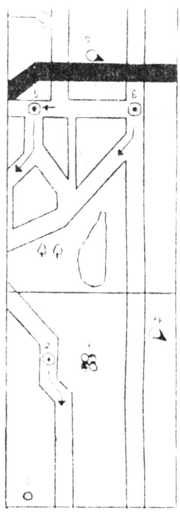
略号
- ●=ログラム　○=ゾルバク　■=グロブダー
- ◓=ソル　◘=バーラ　△=デロータ　回=ガルバーラ
- ◬=ガルデロータ　⚲=ボザログラム



このエリアはゲームの初めと言う事もあって敵の攻撃が至って易しい.
ここでは.得点UPと.自機増を計ろう.
エリア中盤に出現する停止した3機のグロブダーは.プレイヤーに旗を出すのを難かしくさせるが如くうまい具合に気を引く様になっている.しかし.これにかまってると旗が出現困難になるから.かまわず前進した方が良い.
旗の出現は.川の左側から等間隔でブラスターをうつ.
そのあとは.ソルバルウを上方へ前進させて.写真の様に.ソルを出してからボザログラムをうつ.
ここでエリア1が終わる.

AREA-02

右の図は下から見て下さい.
番号が攻撃順序です
(略号は上部参照)



ここではソルバルウを最前進させて.レーダー(ゾルバク),ドモグラムを破壊する。ドモグラムは点が高いので逃さないようにする.

ログラム.ゾルバクの4個集団はその中心に照準を合わせて一気に破壊する.そのまま右へ移動し.ソルを出す。ソルが完全に地上へ出たらそれを破壊する.



そしてすぐにソルバルウを左上へ移動.ドモグラムをうち.右下へ降りつつ.もう1つのドモグラムをうつ.

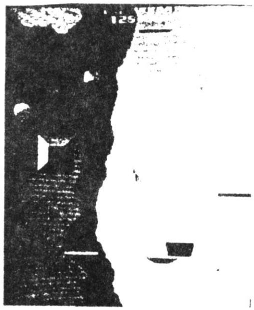
川の上にあるソルを出して破壊.そのあと.ログラムデロータ群が出てくるので2つづつ破壊する.

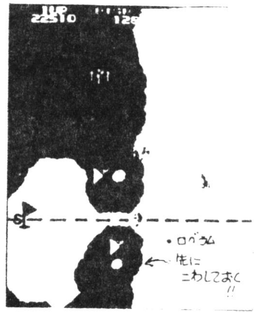
ここまでで 44000ptsとれる.

AREA-03

ここは旗だけ大事.
左の写真の様にソルを出し.こわして.
前進.ログラムを破壊する.

バキュラに注意しながら旗を出す.
ここでは.スペシャルフラッグゾーンの
右側からブラスターをうって探すとよ
い.(出やすい)





AREA-04

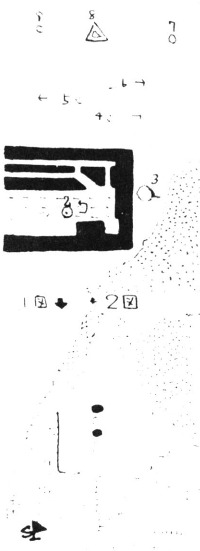
ここで大事なのは.アンドアジェネシスと同時に出てくるザカートのよけ方だ.ソルバルウが 1機入るくらい残して下まで下がって.弾をよける.攻撃が一時やんだらジェネシスを攻撃する.ジェネシスの出す弾(アルゴからでてくる)をよけつつ.4つともアルゴをこわしたあと.コアを破壊.

AREA-05

このエリアも特に重要なものは旗ぐらいだ.海でガルデローダが出現した後.すぐ前進し.フラッグゾーンの左からうつ.(余裕があればソルもだす)

その後.2図をみればわかると思うが.ソル.ドモグラム.ゾルバク.ガルデローダの順で破壊する.

ここのドモグラムは画面の外へ消えてすぐ.弾を出す時があるので注意する.



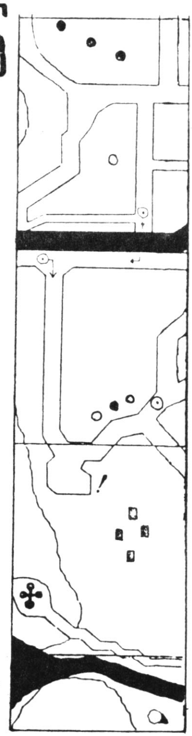
AREA-06

このエリアからやっと「ゼビウス」の楽しさがでてくる.
エリアに入る時.画面の右の道に照準を合わせ「⊙」2基を爆破.すかさず左へ移動して「○●」を攻撃し.右へ戻り「⊙」2基を爆破する.その後左の「○□」「●●」「△」を攻撃して「◒」を出して破壊する.

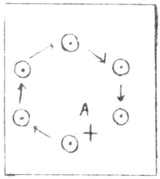
中盤にでてくる「■」4基で.先頭の1基はダッシュするので.少し手前にブラスターをうつとよい.
他の3つは.そのまま直接うてばよい.(ストップする)

後半最後の「△」2基は.ソルバルウをあらかじめ左に寄せておくと弾が左方向へ誘導されて破壊しやすい.

ここでエリア6は終わり森が現れて.バキュラがとんでくる.

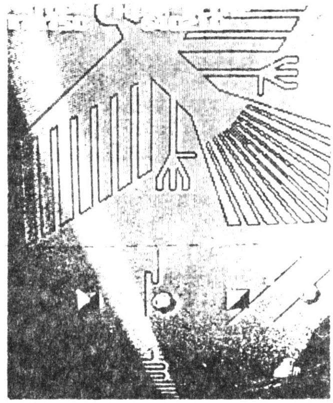


AREA-07



右図の様に回転しているドモグラムは.1か所に照準を固定して破壊していくのがよい.特にAポイントでうつのがベスト.

他にこのエリアでこわいのは.バキュラと同時に出てくる1機のカピとテラジである.出現したらすぐうて.



▲
"盆踊り"と呼ばれている現象.

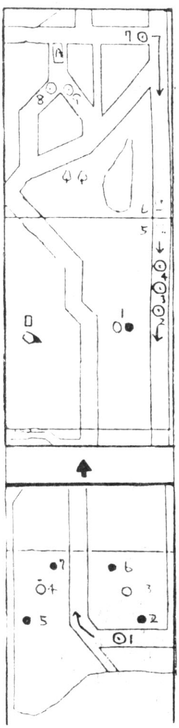
又.このエリアでは4本目のフラッグゾーンが出現(?)する.右写真参照.「ロ」と「●」は無視して旗出しに専念する.4つのSPゾーンで一番旗を出しやすいところである.

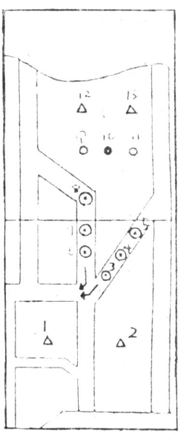
AREA-08

このエリアは.はじめの森のところですぐに敵が出現する.したがって前進していてはならない.(ザカートなどがきたらすぐ死ぬ時がある為)

中艦は.一般には左図の1番～順に破壊する人が多いが.出来れば0番の「◒」を出してスコアをかせいでほしい.7番の「⊙」は.初心者は無理にねらわず.A地点で8.9番を確実にこわすこと.

最後の9～13番は.はやく破壊しないと.途中で9エリアのギドスパリオがやってくる.

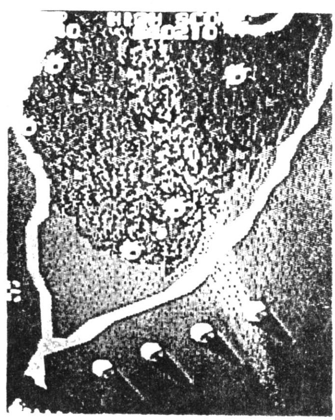




AREA-09

SHEONITE
▼

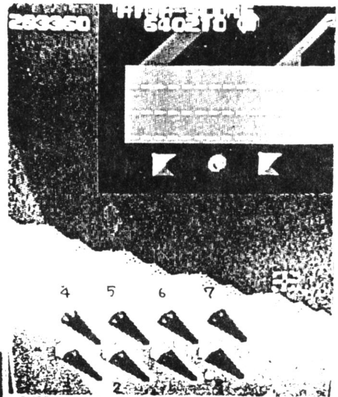




このエリアのメインは右の様な4本ソルである.ゾシーかわしつつ.上手に出現させて.できれば破壊.

シオナイトが離脱した後ガルザカートが分裂する.かわし方は分裂の中心角45°方向にソルバルウを退避させる.その後のジェネシスは出現と同時にコアをうって後退すること.

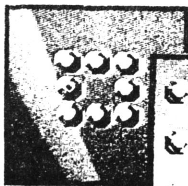
AREA-10



このエリアでは、ドモグラムが"フォークダンス"現象を起こしている。これは、出現する前にソルバルウを画面の上方の「H」の文字の下に移動させておくと、ちょうど中央列のドモグラムがうごく。動きを予測せよ。

このエリアのメインは「ソルエリア」で、8本のソルが出現する。（写真参照） ナスカ絵の所で、「G」と「H」の間にソルバルウの照準を合わせる。前進してナスカ絵の上の辺りで照準が赤く輝くから そこから順にソルを出し破壊する。最高4本まで破壊可能。（8本出した時）

注：「H」は「HIGH-SCORE」の「H」の文字をさす。
「G」と「H」も同様。





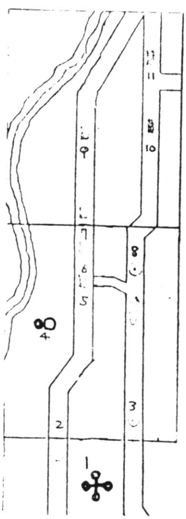
▲ ソルエリア（8本）

◀ フォークダンス
ドモグラムの特殊な集団現象の1つ。

AREA-11

このエリアは最初にテラジが単独で飛来するので注意する。その後バキュラ群が出現、ソルバルウの進行をさまたげる。これをよけつつ、「⚘」「⊙」「⊙」と破壊する。

5、6、7の「■」は前進のみである。しかし 9、10、11は いずれも、ブラスターをうった時バックする。これは照準を「■」の後方にとるとよい。



そしてエリアが終わる頃、バキュラ群が終わる直前に、4本のソル「■」がある。
これは右下から順に出現させて全部破壊する。

ここで 11エリアは終わる。





AREA-12

このエリアは意外とハードである。
（マップは次のページに掲載してあるので それを参照）

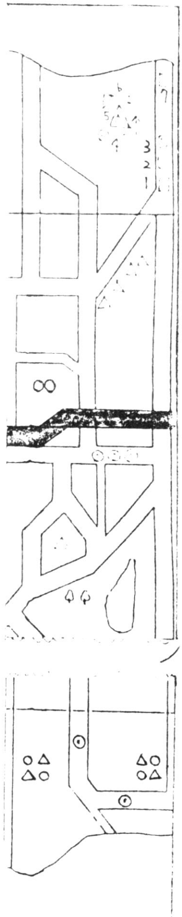
エリアはじめの デロータ等の4つの集団×2は、それぞれの集団の中心をブラスターでうって一気に破壊する。又、ここは、あらかじめ右上へソルバルウを寄せておくとプレイしやすい。

又、1本目の川の手前に4本ソルの集団がある。（写真参照）
ここは、上手にやれば、1発のブラスターで4本とも出現し、又1発で全部破壊できる。（16000 pts）

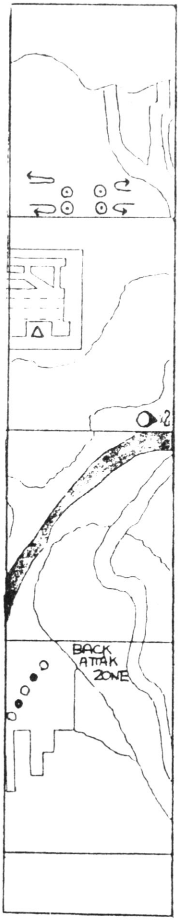
その先のデロータの4基は左から順にクリアーする。

あとは図の順序でクリアーする。





▲ エリア12の破壊順序



AREA-13

このエリアは16エリアと同じくらいハードなエリアといわれている。海上で「ブラグザカート」「テラジ」がくる率が高く、よくあるパターンは

- トーロイド ブラグザカート トーロイド
- テラジ テラジ テラジ

上手く海を抜けるとゾシーのバックアタックが待ちうけている。ここに入る前に2つのログラムを破壊しておくといい。バックファイアーが効果あり。

ゾシーのバックアタックゾーンを抜けるとエリア70%を越えて、たとえやられても14エリアへ進める。

その後は、敵のA級攻撃がはじまる。ソル2本を出し、デロータを壊し、ギドスパリオとジアラの混合攻撃をかわして、ドモグラム2集団の片方をうつ。ここを終えると、13エリアは終わり。

AREA-14

ここは、最初が極めつけ難かしいが、あとは楽だ。
トーロイドの後、ブラグザカート地獄がはじまる
これを抜ければ、あとは簡単。ゾシーをうってジェネシスを破壊。ジアラ、シオナイト、ザカート、ブラグザカート、ザカートの順に出るのでそれをうまく抜ける。
するともう1度アンドアジェネシスが出現する。
ギドスパリオに気をつけて、アルゴ4つをこわしてから
コアをうつ。
ここで14エリア終わり。

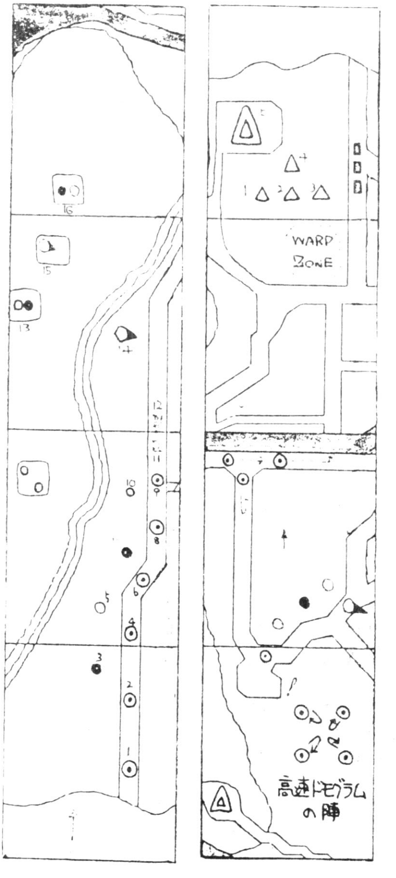
AREA-15

ここまでくるなら腕はB級だ。あともう一歩でA級プレイヤー。攻撃手順は次のページの図を見ればわかるが、これは最前飛行の時の順番である。攻撃が遅れるとドモグラムが反転してしまう。

4基集団のドモグラムは、高速で収縮しているので、要注意。必ずこわしてから進んで欲しいものだ。
その後、珍らしく道の真ん中にソル「9」があるので、出すことを忘れぬよう。

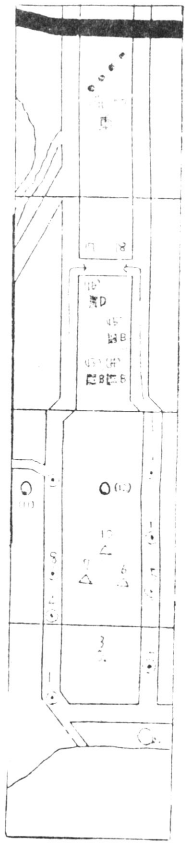
これらは比較的容易に抜けられるが、このエリアの最後にはデロータ×4、ガルデロータ×1の完全防壁があり、これを突破しなくてはならない。デロータ群が出る前にソルバルウを左上に寄せておくと、大変こわしやすい。

16エリアを避けて通りたい人はワープゾーンでワープを試みるのもよい。



▲ 15エリアの攻撃手順MAP!

AREA-16



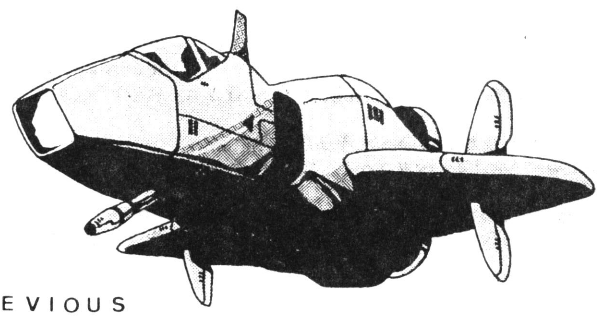
このエリアがゼビウス軍最終防衛線である。
敵は死にもの狂いで総攻撃をしかけてくる。
エリアはじめの森ですら空中物が猛攻撃してくるし、4基の離れたデロータなど並の人間では、そう簡単に乗り切ることはできない。
しかし、ここを越えなければ、100万点すらいかない。
さてどうすればよいのだろうか?

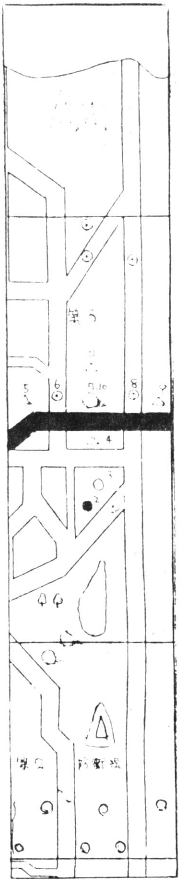
1. 第1防衛線

まず1のドモグラムを攻撃し、次に2を攻撃するのだが、少し3のデロータより左で待ち、それに左に向かって弾をうたせる。

左方向にデロータが攻撃したらすかさず右へ抜け、2のドモグラムをうち、3を破壊する。

続けて4、5のドモグラムを攻撃(この時6、7のデロータは画面に出ていてはいけない。出ていたとすれば、君の動きが遅いのだ。)6、7のデロータを出るやいなや攻撃し、すばやく移動して8、9のドモグラム、10のデロータを破壊する。





その後、しばらく地上からの攻撃はないので、空中物に専念して攻撃する。
11.12のログラム（前ページのマップ）は攻撃しなくても、さほど危険性はない。ただし、4基のグロブダーは高得点なので攻撃した方がよい。

ゾルバクのあたりで空中物の攻撃が終わる。

2. 第2防衛線

4つのゾルバクを使って第2防衛線の空中物の調節をする。

15エリアでは、最初の川が出るまで（ゾルバクの上）の間に、空中物が2種攻撃してくる。
そのパターンは { ① 最初の攻撃の方が長い / ② 〃 短かい } の2つある。

①の場合　あとから来た攻撃が第2防衛線まで続く。
②の場合　他の攻撃が第2防衛線で来る。

①で後の攻撃が［カピ・ゾシー・テラジ・ブラグザカート］
②で後の攻撃が［トーロイド・タルケン・ジアラ］

の場合、第2防衛線を越えるのがハードになるので、4つのゾルバクをすばやく破壊し、キャラクターを調節した方がよい。
（ゾルバクを破壊すると、空中物の種類が変わる）

第2防衛線は全部のログラムを破壊するのがベストだが、左右どちらかの4つをこわすだけでも、かなり易しくなる。

ここを越えて、2本目の川が見えれば70%エリアを進攻したことになり、たとえやられても次のエリア（7エリア）へ行くことができる。

3. 第3防衛線

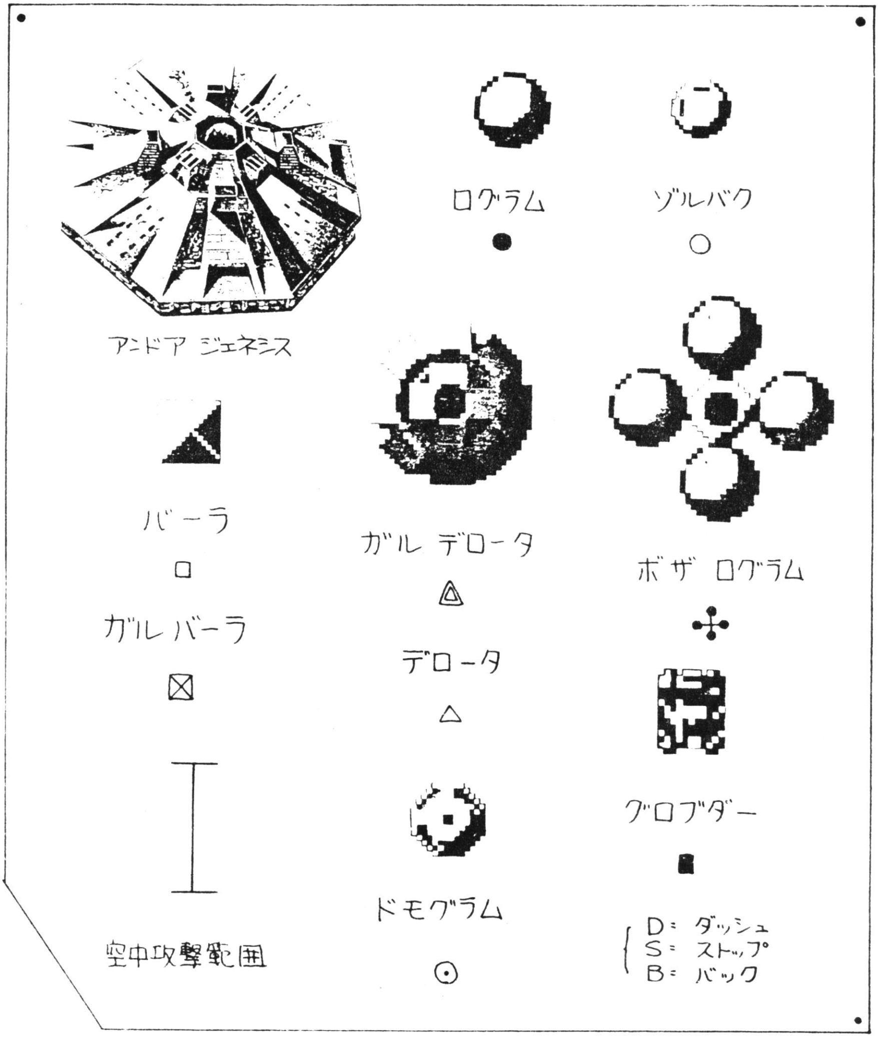
ここはジアラとギドスパリオの混合攻撃である。十字に並んだデロータ群の中心にはソル「◎」がある。常にザッパーをうち続けて、図の順序で攻撃する。

その後ブラグザカートがきて、ガルデロータ2基を破壊すると、16エリアを終える。

そして、7エリアに戻って、以後、7～16エリアを繰り返す。

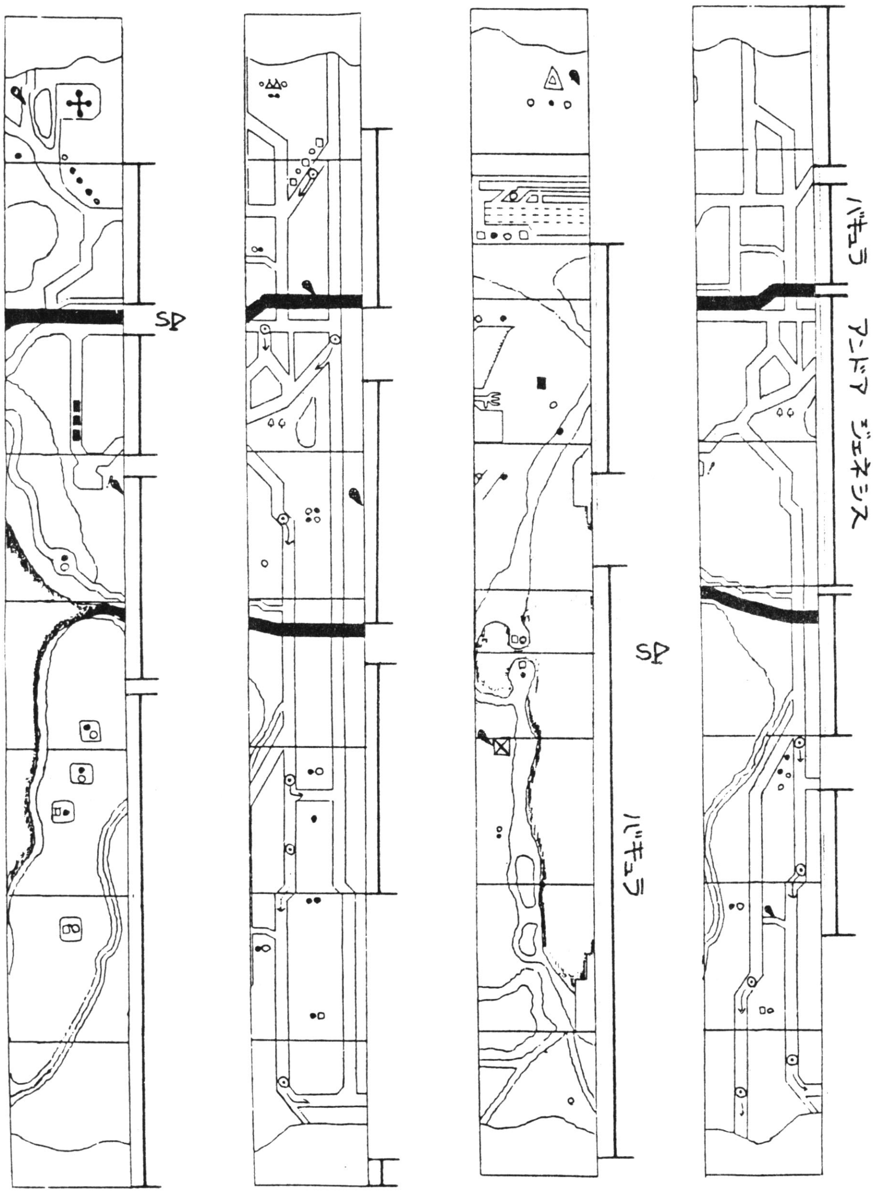
16エリアを抜ける実力がつけば、1000000点も出せる実力と等しい。諸君の健闘を祈る・・・・

Xevious Map.

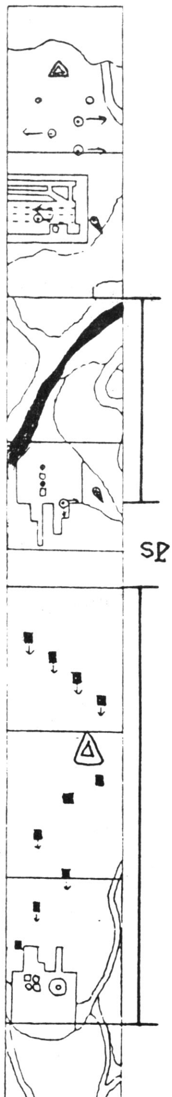


アンドア ジェネシス
ログラム
ゾルバク
バーラ
ガルバーラ
ガル デロータ
デロータ
ボザ ログラム
グロブダー
ドモグラム
空中攻撃範囲
D: ダッシュ
S: ストップ
B: バック

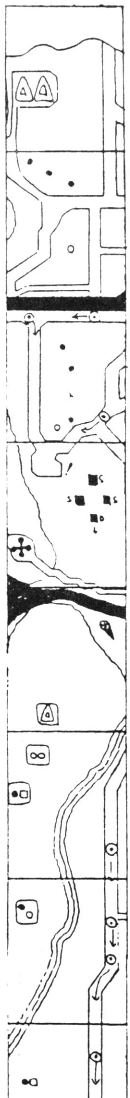
AREA 1 AREA 2 AREA 3 AREA 4



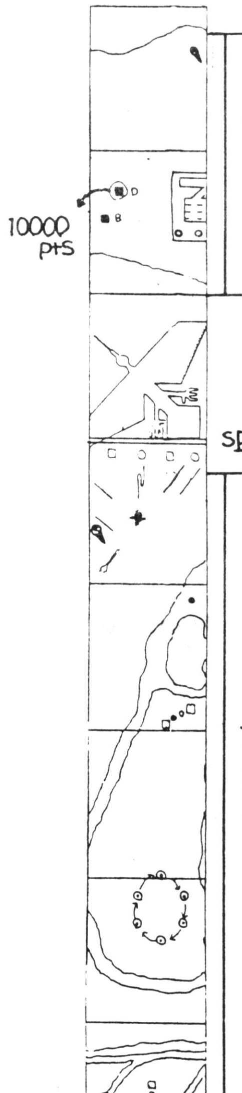
AREA5



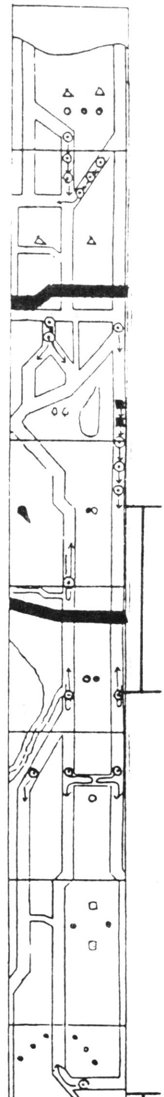
AREA6



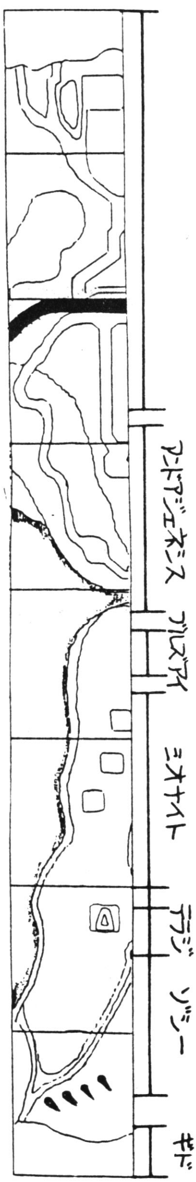
AREA7



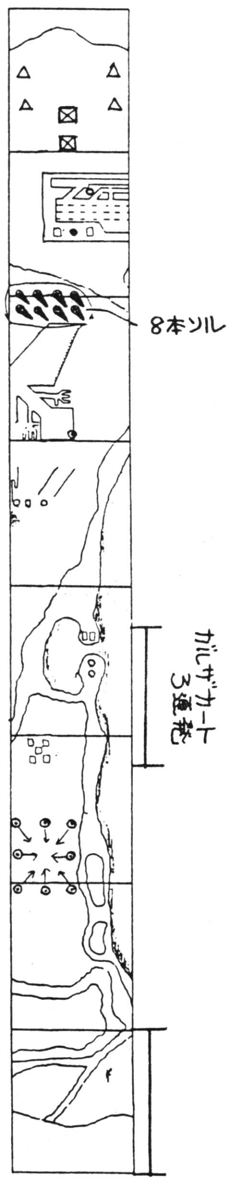
AREA8



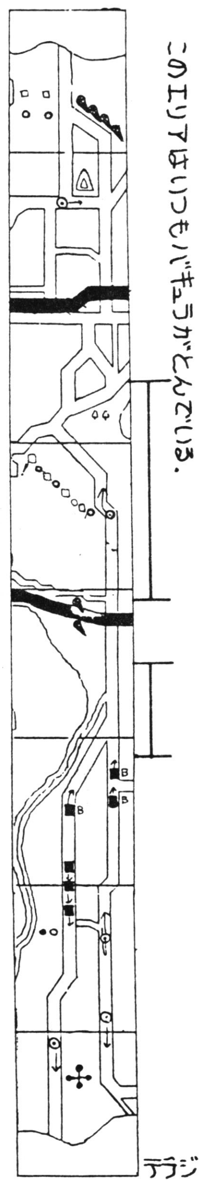
AREA9



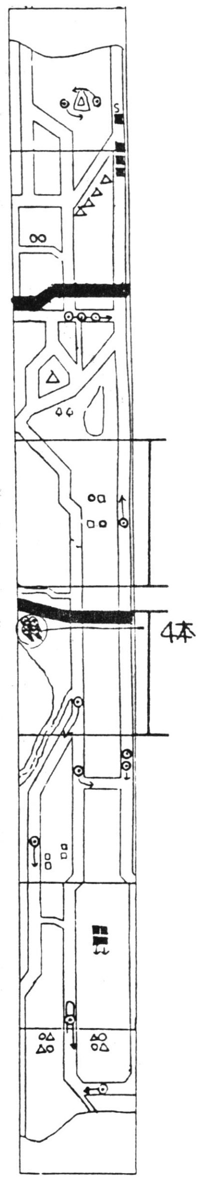
AREA10



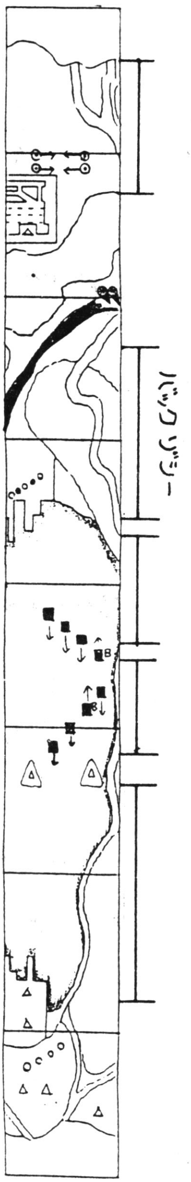
AREA11



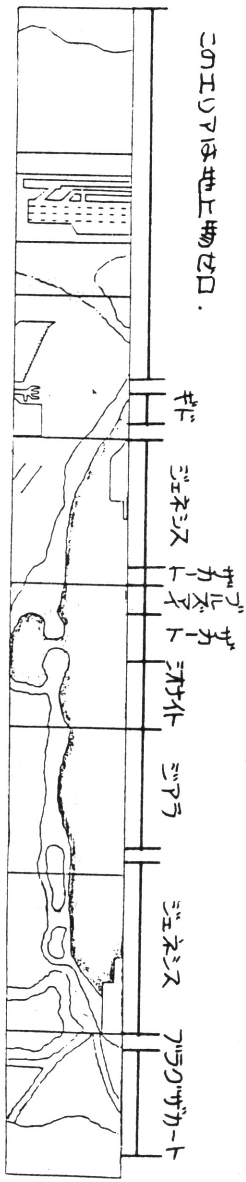
AREA12



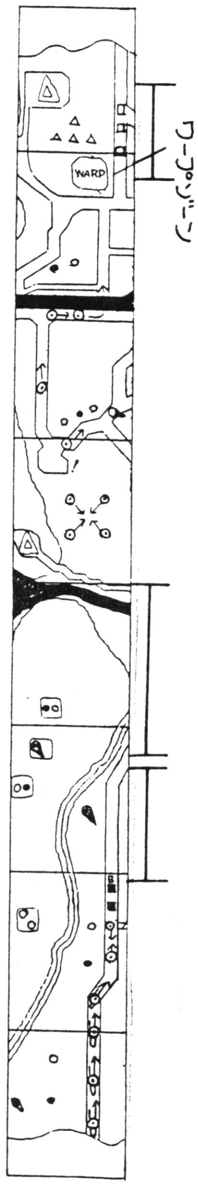
AREA13



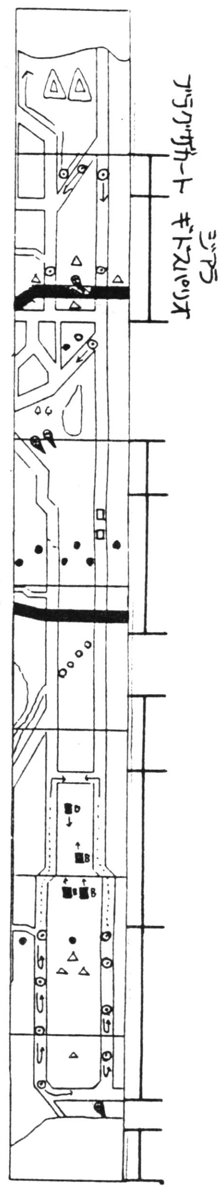
AREA14



AREA15



AREA16



怪現象

ゼビウスでは3つのCPUが使われており、1つはSOUND用、1つはキャラクター用、そしてメインCPUがある。
しかし、ゲーム中に、キャラクターCPUとメインCPUとの間でデータのやりとりがされているが、その為にさまざまな怪現象が起こるのである。
1つのCPUが1方のCPUにデータを送るタイミングがずれるのがその直接的な原因という。(例えばボザログラムを4つのドームを1つずつ壊すと、中心を1気に壊すより、多くの処理がなされる。するとデータ伝送のタイミングが遅れることがある。)
以下はこのようなコンピューターのミスによって起こる怪現象の報告例である。

- 森の中にブラスターをうったらログラムが出現した
その後シオナイトが付着したが離脱せず、敵はシオナイトに体当たりして自爆する。その後、敵の弾は異様な動きをし、地上にはクモのようなもの(おそらくゾシーがカラー変換されたか、ガルザカートの赤色部分のみ現れたのだろう)が出現した。

- アンドアジェネシスのアルゴ壊した後コアを壊した。すると、背景が黒くなり、トンネルに入ったようになった、そして、やがて見たこともない背景が出てきた。(おそらくMAP DATAの読み取り番地が狂ってしまったものであろう)

- 16エリアで、デロータが十字に4つ出てきた時、中心にあるソルを出現させた。そして、そのソルのまわりをうったら、シルバー色のコーヒカップのようなものがでてきた。(このソル付近では、空中物の攻撃が激しい)

- ゲーム中、突然画面が暗くなり赤色だけが点滅した。

- ゲーム中、突然コントロール不能になり、ゲームオーバーになった、その後、自動的に2プレイゲームがはじまった。

- ゾシーのバックアタックゾーンでゾシーの代わりにゾシーの動きをするジアラがでてきた。

- 15エリアのワープゾーンで、ソルバルウの後にいるジアラの弾にあたったらワープして7エリアへいった。(1方のCPUにAREA7の№を超えたという指令が伝わる途中で死ぬとワープ現象がおこる)

- ソルバルウがやられた後、森の中に あるはずのない ドモグラムやログラムが出現した。（これは、画面上方から出現する指令がCPUから出され、その出現指令がもう1つのCPUに伝わる前に ソルバルウが死ぬと、その指令が残ってしまう。それが次のスタートシーンで実行されて、ドモグラムなどが 森の中にでてくる訳だ。これを ゴースト現象という。）

これらの怪現象は、ものによっては、非常にまれにしか起こらない現象で、一生ゼビウスをプレイしても見ることがないかもしれない。
しかし、1度、起これば、再び同じプレイ法で必ず起こるものでもある。
ゼビウスプレイヤーは是非1度、怪現象探し をすることをおすすめする。

CPUによるバグの他に、ゼビウスには 幾つかのバグがある。以下はその報告例である。

- ドモグラムが円陣をつくってでてくる（盆踊り現象）時、そのドモグラムの破壊跡の下を他のドモグラムが通過する。
- ソルはプレイヤー2側においては、影をうたないと壊せない。これは、ソルのキャラクターが他のキャラクターの4倍の面積を使用して、画面に描いている為に起こる。（メモリーの限界の為、このバグは 直されなかった）
- エリア9のゾシーの攻撃をよけつつ、1機も破壊しないと、次の、シオナイトが出現しないか、或いは、片方（キャスナイトのみ etc）しか飛来しないことがある。（これは、空中に存在できる敵の限界数に関係がある）

GAME FREAK

今こそ、ゲームプレイヤーの結集の時
ゲームフリークは日本最大のゲームプレイヤーズの集団だ。

STR

珍現象

バグ(プログラムミスによって起こる現象)ではないが、珍らしい、おもしろい現象もゼビウスに見られる。
以下はその報告例である。

- 9960000ptsを超えると、敵を1つ破壊するごとにソルバルウが1機増える。そして、残機数が256機になると、0機となる。(8bit CPUでは、その限界数は255である。即ち255に1を足すと、0になってしまうのだ。この残機に関する現象は、もしかすると、バグなのかも知れない)



- ゲーム中に森の中に、さりげなく「namco ©」のマークがでてくる。(コピー対策)

- ゲームスタート直後の森の右端のどこかをブラスターでうつと、右の写真の様に「namco ORIGINAL program by EVEZOO」という隠れメッセージが出現する。ポイントは10ptsである。これを確実に出現させるには、ソルバルウを右下へ寄せて、ブラスターボタンを押しっぱなしにする。必ず、出現ポイントをヒットするのである。(コピー対策メッセージ)

- ゼビウスでは、犬、ギャラクシアン、ファントムが出現することがあるという。しかし、その確率は10^7分の1という非常に少ない確率だ。でたらよほど運がいい。

- ゲーム中の森の中に数字の1や、それをひっくり返したJがでてくる。これらが何を意味するのかは、わからないが、他にも、何かに見える模様があったりするから、これらのナゾを解き明かすのもおもしろいのではないかな。

Xevious 語一部紹介

ゼビウス ＝ 4番目の星という意

ゼビ語	意味
トーロイド	まわるもの
タルケン	強固な
ゾシー	死
スパリオ	速いもの
ザカート	奇跡・魔法
ジアラ	独立・単独
カピ	反転・ひとまわり・一年
ガル	大きい
バキュラ	破壊・撃破

ゼビ語	意味
ソル	太陽
バルウ	鳥
バーラ	箱・四角いもの
ゾルバク	窓
ログラム	球
デロータ	希望・光明
ドム	動くことを表す接頭語
グロブダー	地球上に存在した古代生物の名
ボザ	連結した

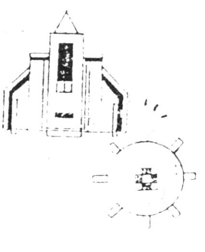
Technique!

バックファイアー

これは空中物の敵を攻撃するときの必殺技。

ゾシーなどが攻めてきた時、効果的な技で、敵をソルバルウの真横や後にギリギリまで引きつけてザッパーをうつ。すると敵は死ぬ。

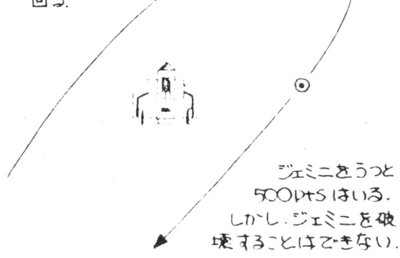
ゾシーバックアタック攻撃の時が効果絶大である。



ジェミニ誘導

これは、ガルザカートの分裂後の弾のジェミニをソルバルウのまわりで回す技。

ガルザカートが分裂する前にソルバルウを前進させておき、分裂したら、分裂の中心へ突っこむと、ジェミニが誘導されて戻ってくる。これをうまく誘導し続けると、ソルバルウのまわりでだ円軌道で回る。



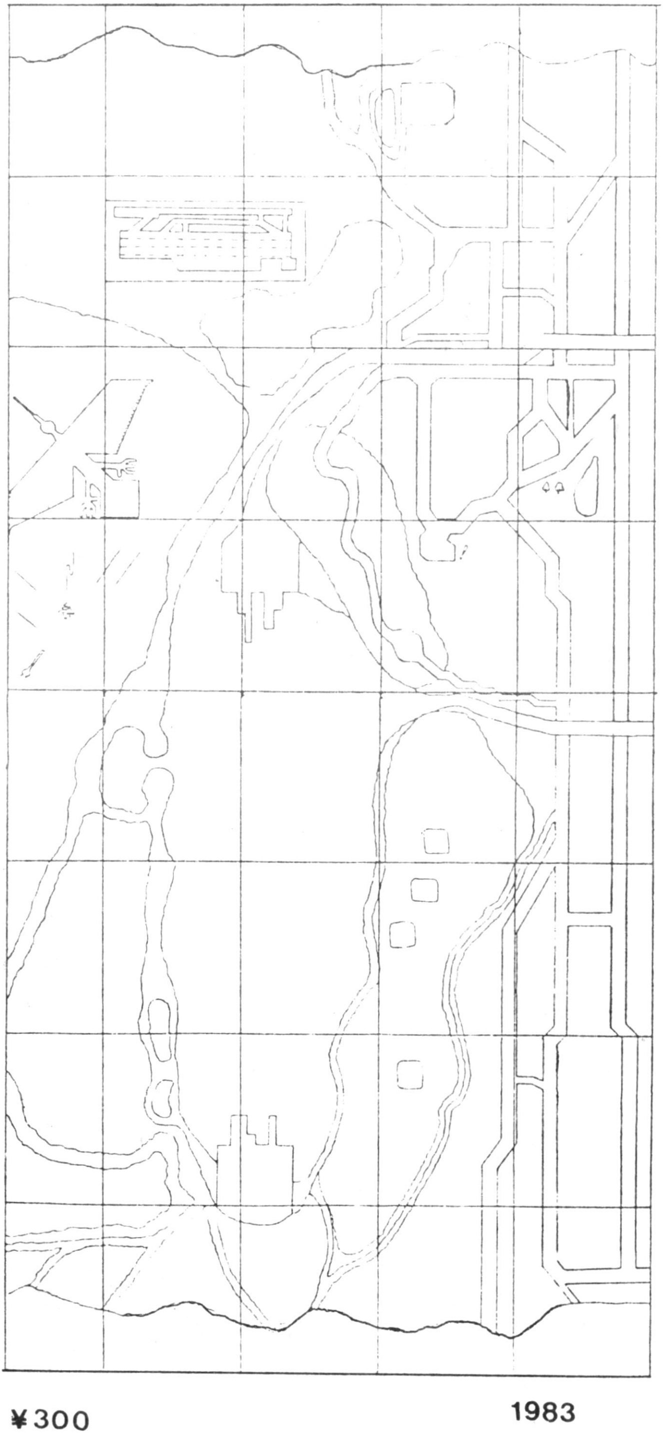
ゼビウス1000万点への解法が編集出版されてもうかなりの月日がたった。しかし今なお希望者が絶えない。又、1部ではDEAD COPY本も出回っているという。
そこで、うる星あんず氏の依頼でゲームフリークの別冊第1弾として、これを再版することにした。それがこのゼビウス本なのだ。
内容はほとんど変えずに書き下ろし、1部つけ加えてある。きっと満足がいく一冊になっていると思う。
ここでゲームフリークについて知らない人がいると思うので説明する。ゲームフリークは、1983年3月に東京・田尻智と石黒努の2人が結成したビデオゲーム研究機関である。中核としてTAJI CORP.という前出の2人の企画スタッフがおり、その傘下に会員と呼ばれる約150名(1983・10現在)の人々がいる。活動としては第1にビデオゲーム専門誌「ゲームフリーク」の発行(不定期刊)。これは主にゲーム攻略法とゲーム情報から成り立っている。第2は会員による会合である。そこで様々なゲーム情報交換や講義がなされる。
当機関の目的はゲームの攻略とプレイヤーとメーカーのパイプ役になることである。

ゲームフリーク別冊1.　ゼビウス1000万点への解法

企画 = うる星あんず・中金直彦
制作 = TAJI CORP.
編集 = 田尻智
発行 = ゲームフリーク
改訂3版　1983年11月26日

〒194 東京都町田市南大谷241-17-2
田尻　智





¥300

1983